CARDIA

FLUT & STURM

Zwei neue und mächtige Fraktionen ringen um die Vorherrschaft in Cardia. Sie herrschen über die Gezeiten und lassen Stürme über der Stadt toben.

Die Seefahrenden des *Archipels* sind tief mit dem Meer verbunden. Ihre Schiffe steuern geheimnisvolle Inseln an, die dir entscheidende Vorteile bringen.

Die *Expedition* ist eine nomadische Gemeinschaft von Wissbegierigen, die gelernt haben, die Kraft des Windes für sich zu nutzen. Mit ihren magischen Phiolen können sie außergewöhnliche Kräfte aktivieren.

INHALT

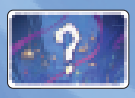
Material & Aufbau Deck III ____ 2-4
Karten, Ziel & Ablauf ____ 5-6
Eine Runde ____ 6-15
Ende des Spiels ____ 16
Deck IV ____ 18-20
Schauplätze ____ 21
Schlüsselwörter ____ 22-24
Kartenerklärungen ____ 25-27

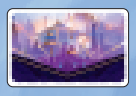
Ab hier könnt ihr losspielen!

Auf **www.hans-im-glueck.de/cardia** findest du die Teamvariante, Turnierregeln sowie FAQs.

MATERIAL


2 x 32 Charakter-Karten

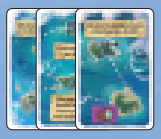

6 Übersichts-Karten


3 Schauplatz-Karten


14 Siegel


6 Dauer-Marker


28 Modifikatoren mit unterschiedlicher Vorder- und Rückseite (8x1, 6x2, 8x3 und 6x5)


3 Insel-Karten


3 Schiffe


8 Phiolen

CARDIA FLUT & STURM ist die eigenständige Fortsetzung von **DUELL UM CARDIA** und hat **dieselben Grundregeln**. Es enthält 2 neue Decks mit je einer neuen Fraktion. Spielst du Cardia zum ersten Mal, lies die Anleitung bis S. 16.

Kennst du Cardia bereits, lies nur die türkis hinterlegten Abschnitte und die Seiten 12-15.

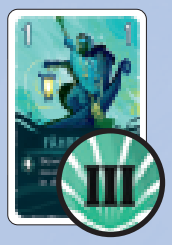
In jeder Partie benötigt ihr nur eines der beiden Decks. Wir erklären euch hier den Aufbau und die Regeln für **Deck III** mit dem *Archipel* .

Alles zu Deck IV findest du ab S. 18.

AUFBAU DECK III

1 Setzt euch gegenüber. Legt alle **Siegel**, **Modifikatoren** und **Dauer-Marker** bereit.

2 Sucht alle Charakter-Karten heraus, die unten rechts eine **III** zeigen. Nehmt euch jeweils die **16 Karten** mit **gleicher Rückseite**. Legt die 32 Karten zurück in die Schachtel, die eine **IV** zeigen.



3 Mischt jeweils eure 16 Karten und legt sie als verdeckten Stapel vor euch. Das ist euer persönlicher Nachziehstapel. Diesen nennen wir von nun an **Deck**.

4 Legt die **3 Inselkarten** in der gezeigten Reihenfolge nebeneinander.
Legt sie wie auf der nächsten Seite abgebildet zwischen euch am Spielfeldrand aus.



5 Legt je **1 Schiff** auf die **3 Inseln** mit einem Anker ⚓.

6 Für die ersten Partien: Legt den **Schauplatz SANFTE BRISE** offen über die Inselkarten. Legt die übrigen Schauplätze zurück in die Schachtel (mehr dazu auf S. 21).



7 Nehmt euch je eine **Übersichtskarte** für den **RUNDENABLAUF** und eine für das **ARCHIPEL**. Sie sind oben rechts mit einem ? markiert. Die übrigen Übersichtskarten benötigt ihr nicht.

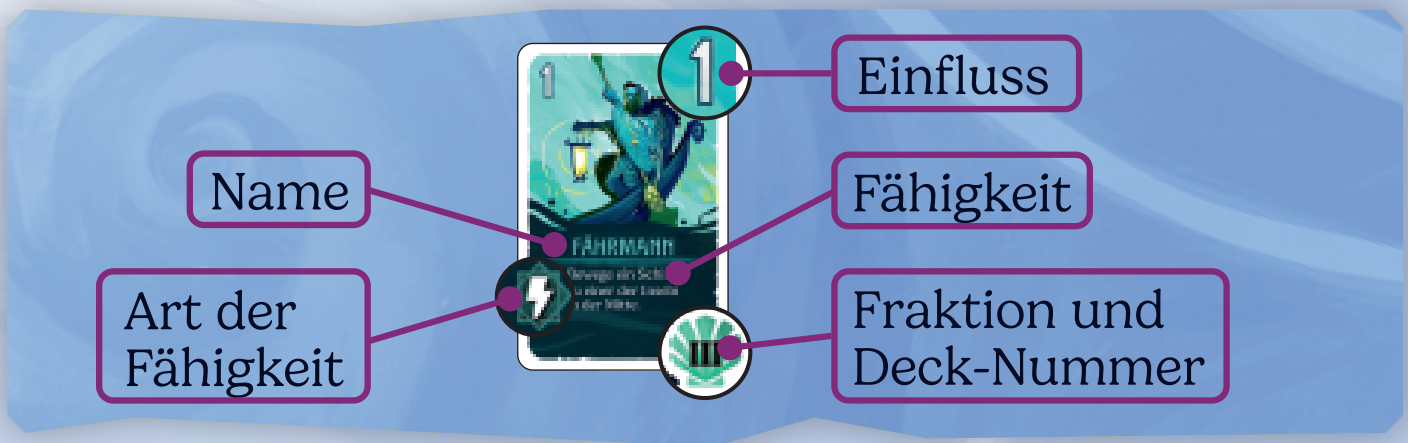
8 Zieht jeweils die obersten **5 Karten** von eurem Deck und nehmt sie auf die Hand.



Ersatzteilservice: *Sollte Spielmaterial fehlen oder beschädigt sein, schreib an:* ***service@cundco.de****.*

DIE KARTEN

Eure Decks sind bis auf die Rückseite identisch. Ein Deck besteht aus 16 Karten mit den Werten 1-16. Diesen Wert nennen wir **Einfluss**. Jede Karte hat zudem eine eigene **Fähigkeit** und gehört zu einer **Fraktion**.
Die Fraktionen erkennst du an ihrem Symbol und ihrer Farbe: .



ZIEL UND ABLAUF

Cardia ist ein Duell. Jede Runde spielt ihr **2 Karten gegeneinander** aus. Das nennen wir eine **Begegnung**. Die Karte mit dem höheren Einfluss erhält ein **Siegel** . Die niedrigere Karte aktiviert ihre **Fähigkeit**.

Gespielte Karten **bleiben liegen** und können durch Fähigkeiten beeinflusst werden.

Gewonnene Siegel können also im Verlauf des Spiels die Seiten wechseln – dazu gleich mehr.

Die nächsten Karten legt ihr **in Spielrichtung** neben eure **zuvor gelegte Begegnung**, sodass sich auch diese Karten gegenüberliegen, usw.



Wer zuerst **5 Siegel** auf den **eigenen Karten** gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Hinweis: Spielt ihr mit dem Schauplatz **SANFTE BRISE**, *braucht ihr stattdessen* ***6 Siegel,*** *um zu gewinnen.*

EINE RUNDE

Ihr spielt mehrere Runden, bis jemand das Spiel gewonnen hat. Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

1. Karten spielen
2. Fähigkeit aktivieren
3. Ende der Runde

1. KARTEN SPIELEN

Ihr legt jeweils eine Karte verdeckt und deckt sie dann **gleichzeitig** auf.
Anschließend vergleicht ihr die beiden Karten.

Karten legen: Du wählst **1 Karte** aus deiner Hand und legst sie **verdeckt** auf deiner Seite der Spielfläche ab. Du darfst jede deiner Handkarten wählen. Die gegnerische Person wählt ebenfalls 1 Karte und legt sie deiner Karte **gegenüber**.

Karten aufdecken: Nun deckt ihr jeweils eure Karte auf und vergleicht den **Einfluss** der beiden Karten. Die Karte mit dem **höheren** Einfluss **gewinnt** die Begegnung.
Du nimmst **ein Siegel** aus dem Vorrat und legst es **auf die Karte, die gewinnt**.



Gleichstand: Ist der Einfluss beider Karten gleich, gewinnt keine Karte die Begegnung. Ihr legt also auf **keine** der beiden Karten ein Siegel. Überspringt Phase 2 (Fähigkeit aktivieren) und geht sofort zu Phase 3 (Ende der Runde) über.

2. FÄHIGKEIT AKTIVIEREN

Nur die Person, deren Karte die aktuelle Begegnung **verliert**, aktiviert nun **sofort** die Fähigkeit **dieser Karte**.

Du **musst** die aktivierte Fähigkeit so **vollständig wie möglich** und mit allen Konsequenzen (auch für andere Karten) ausführen. Dazu machst du, was auf der Karte steht.

Hinweis: Du darfst eine Karte auch spielen, wenn du ihre Fähigkeit nicht oder nur teilweise ausführen kannst.

Wichtig: Es wird **nur** die Fähigkeit der Karte aktiviert, die die soeben gespielte Begegnung in Phase 1 verloren hat.
Verliert eine Karte ihre Begegnung **im Nachhinein**, wird ihre Fähigkeit **nicht** aktiviert.

Wichtig: Fähigkeiten haben immer Vorrang vor Regeln aus der Anleitung.

Es gibt zwei Arten von Fähigkeiten, die du an ihrem Symbol erkennst: Einmal-Fähigkeiten und Dauer-Fähigkeiten. Manche Fähigkeiten verändern den Einfluss von Karten (S. 10-11).

Einmal-Fähigkeit

Eine Einmal-Fähigkeit handelst du direkt ab, wenn sie aktiviert wird.



Dein SEERÄUBER (5) verliert die Begegnung. Also aktivierst du seine Einmal-Fähigkeit: *Die gegnerische Person wirft die oberste Karte von ihrem Deck und dann eine Karte aus ihrer Hand ab.*

Die gegnerische Person legt beide Karten offen auf ihren Ablagestapel.

Dauer-Fähigkeit

Aktivierst du eine Dauer-Fähigkeit, legst du einen **Dauer-Marker** auf die Karte. Die Fähigkeit ist **ab sofort** aktiv.



Sie bleibt auch dann aktiv, wenn die Karte im Laufe des Spiels ihre Begegnung gewinnt.

Wird der Dauer-Marker **entfernt**, ist die Fähigkeit **nicht** mehr aktiv. Führe dann **sofort** alle Änderungen aus, die sich dadurch (auch bei bereits gespielten Begegnungen) ergeben.

Hinweis: Mit bestimmten Fähigkeiten darfst du Dauer-Marker auf bereits gespielte Karten legen. So kannst du eine Dauer-Fähigkeit auch im Nachhinein aktivieren.



Die gegnerische Person gewinnt auch diese Begegnung und legt ein Siegel auf ihren SCHIFFSBAUER (7).

Du aktivierst die Fähigkeit deiner OKKULTISTIN (4): *Wenn diese Karte 0 oder weniger Einfluss hat, ist sie 2 Siegel wert.*

Du legst einen Dauer-Marker auf deine OKKULTISTIN. Solange der Marker dort liegt, ist ihre Fähigkeit aktiv.

Einfluss verändern

Mit manchen Fähigkeiten veränderst du den Einfluss einer Karte. Dann nimmst du dir einen **Modifikator** ? im **angegebenen Wert** aus dem Vorrat und legst diesen auf die entsprechende Karte.



Hinweis: Manchmal brauchst du mehrere Modifikatoren, um den angegebenen Wert zu erreichen (z.B. +7 = +5 +2).

Die Werte **aller Modifikatoren**, die sich auf einer Karte befinden, werden **sofort** zum **Einfluss** dieser Karte dazugezählt oder abgezogen. Sie gelten, solange sie dort liegen.

Verändert sich dadurch das Ergebnis einer Begegnung, verschiebst du das Siegel auf die Karte, die nun gewinnt, oder legst es bei Gleichstand zurück in den Vorrat.
*Erinnerung: Die Fähigkeit der anderen Karte wird dadurch **nicht** aktiviert.*



Du aktivierst die Fähigkeit deines GAUKLERS (2): *Verdopple alle Modifikatoren von einer deiner Karten und verschiebe sie auf eine deiner anderen Karten.*

Du verdoppelst die +3 auf dem GAUKLER und verschiebst dann die +3 +3 auf deinen SCHIFFSBAUER (7).

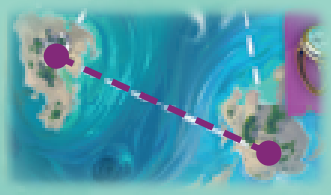
Dieser hat nun insgesamt 13 Einfluss.
Du verschiebst daher das Siegel vom gegnerischen GEZEITENWANDLER (8) zu deinem SCHIFFSBAUER (13). Die Fähigkeit des GEZEITENWANDLERS wird nicht aktiviert.

Hinweis: Plättchen ? *sind nicht begrenzt. Falls sie ausgehen, ist euer Improvisationstalent gefragt.*

Schiffe bewegen



Die Inselkarten zeigen **6 Inseln**. Mit den Fähigkeiten der Karten des *Archipels* bewegst du die Schiffe von Insel zu Insel.



Mit einer Linie direkt verbundene Inseln gelten als **angrenzend**.

Die Inselkarten sind so ausgerichtet, dass jeder Person eine Seite zugeordnet ist. Du kannst Schiffe entweder **von dir weg** schieben oder **zu dir hin** ziehen.

Wichtig: Du kannst **jedes Schiff** bewegen, egal auf welcher Insel es sich befindet.



Ein Schiff schieben:

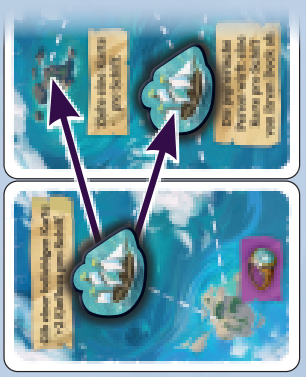
Bewege **1 beliebiges Schiff** zu einer **angrenzenden** Insel **von dir weg**.



Ein Schiff ziehen:

Bewege **1 beliebiges Schiff** zu einer **angrenzenden** Insel **zu dir** hin.

Gibt es **mehrere** angrenzende Inseln in der entsprechenden Richtung, entscheidest du, zu welcher du das Schiff ziehst oder schiebst.



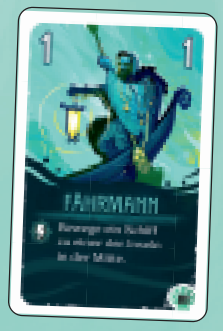
Du aktivierst eine Fähigkeit, die dich ein Schiff schieben lässt.
Du wählst dieses Schiff und darfst es zu einer der beiden Inseln in der Mitte schieben.



Du ziehst ein Schiff.
Das gewählte Schiff darfst du nur zu deiner Insel ziehen.

Du darfst ein Schiff auch zu einer Insel bewegen, auf der sich bereits ein oder mehrere Schiffe befinden.

Mit manchen Fähigkeiten darfst du Schiffe **direkt** zu bestimmten Inseln **bewegen.** Es spielt dann keine Rolle, ob die gewählte Insel angrenzend ist.



Erinnerung: du musst Kartenfähigkeiten immer so weit wie möglich ausführen.



Deine Insel: Die Insel, die am nächsten bei dir liegt, nennen wir *deine Insel*. Ein Schiff auf *deiner Insel* kannst du nicht weiter ziehen. Genauso kannst du ein Schiff auf der *gegnerischen Insel* nicht weiter schieben.

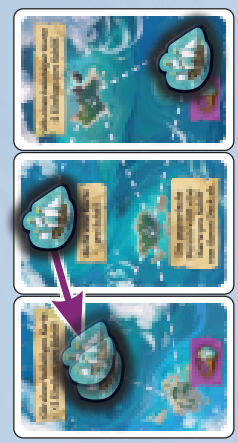
Inseleffekte

Jede Insel hat einen Inseleffekt. Hast du mindestens ein Schiff bewegt, aktivierst du den Effekt **jeder Insel**, auf der gerade ein oder mehrere Schiffe ihre **Bewegung beendet** haben. Aktivierst du mehr als einen Inseleffekt, darfst du dir die Reihenfolge aussuchen.

Hinweis: Inseleffekte verändern sich je nach Anzahl Schiffe auf einer Insel.

Inseleffekte führst du **nach** Fähigkeiten aus.

Deine Insel: Jedes Schiff auf *deiner Insel* ist **1 Siegel** wert, **solange** es sich dort befindet. Du nimmst dafür **kein** Siegel aus dem Vorrat. Ebenso ist jedes Schiff, das sich auf der *gegnerischen Insel* befindet, 1 Siegel für die gegnerische Person wert.
Es wird kein weiterer Effekt ausgelöst.





Du aktivierst die Fähigkeit der NAVIGATORIN (3): *Schiebe oder ziehe ein Schiff.*

Du wählst ein Schiff und ziehst es auf die angrenzende Insel mit dem Effekt: *Gib einer beliebigen Karte +2 Einfluss pro Schiff.*

Du aktivierst den Inseleffekt und wählst die NAVIGATORIN. Da sich auf der Insel 2 Schiffe befinden, gibst du deiner NAVIGATORIN +2 +2 Einfluss. Diese hat nun 7 Einfluss und gewinnt gegen die gegnerische SCHMUGGLERIN (6).

3. ENDE DER RUNDE

Am Rundenende zieht ihr jeweils **1 Karte** von eurem Deck nach und nehmt sie auf die Hand.

Ist dein Deck leer, kannst du keine Karte mehr nachziehen. Dein Ablagestapel wird **nicht** neu gemischt. Du hast **nicht** verloren, wenn du nicht mehr nachziehen kannst.

Hinweis: Du ziehst immer genau 1 Karte nach. Es kann also passieren, dass du im Laufe des Spiels weniger oder mehr als 5 Handkarten hast.

Anschließend beginnt ihr eine **neue Runde** wieder mit Phase 1.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet **sofort** und **du gewinnst**, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Phase 1: Die gegnerische Person kann keine Karte mehr **spielen**.
- Phase 2: Du aktivierst eine **Fähigkeit**, mit der du das Spiel gewinnst.
- Phase 3: Du hast am Ende der Runde **5 oder mehr Siegel**  auf **deinen Karten** (inkl. Schiffe auf *deiner Insel*).

Erinnerung: Mit SANFTE BRISE *brauchst du 6 Siegel.*

Gleichstand: Habt ihr beide am Ende der Runde **gleich viele** und mindestens 5 Siegel, spielt ihr so lange weiter, bis eine Person mehr Siegel hat oder auf andere Weise gewinnt.

Hinweis: Ihr führt Fähigkeiten aus, bevor ihr eure Siegel zählt.

Sonderfall: Könnt ihr gleichzeitig keine Karte mehr spielen, gewinnt die Person mit mehr Siegeln. Habt ihr gleich viele, endet das Spiel unentschieden.

Jetzt könnt ihr endlich anfangen zu spielen!

Auf euren Übersichtskarten findet ihr eine kurze Zusammenfassung. Wenn ihr Fragen habt, lest bei den Schlüsselwörtern (S. 22-24) oder der entsprechenden Karte nach (S. 25-27).

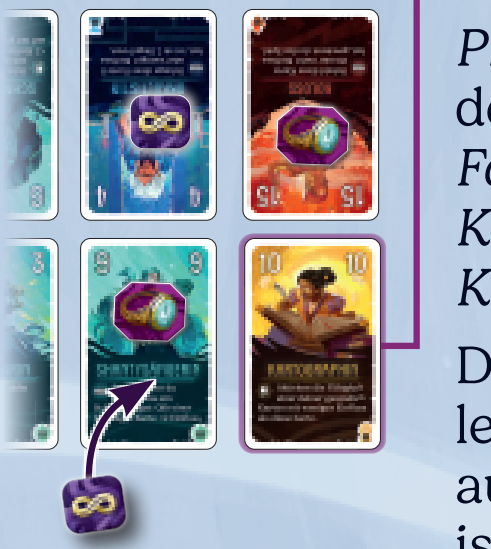
Habt ihr bereits ein paar Partien gespielt, lest auf der nächsten Seite weiter.

Beispiel für eine Runde



Phase 1: Ihr legt je 1 Karte von eurer Hand verdeckt neben die vorherige Begegnung. Dann deckt ihr eure Karten gleichzeitig auf.

Der gegnerische **KOLOSS (15)** hat mehr Einfluss als deine **KARTOGRAPHIN (10)**. Also erhält der **KOLOSS** 1 Siegel.



Phase 2: **Du** aktivierst die Fähigkeit der **KARTOGRAPHIN (10)**: *Aktiviere die Fähigkeit einer deiner gespielten Karten mit weniger Einfluss als diese Karte.* Du wählst die **SHANTYSÄNGERIN (9)**.

Du aktivierst ihre Fähigkeit und legst daher einen Dauer-Marker auf die Karte. Ihre Dauer-Fähigkeit ist ab sofort aktiv.

Phase 3: Ihr zieht jeweils 1 Karte von eurem Deck nach.

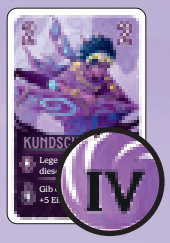
DECK IV



Ihr könnt anstelle von **DECK III** mit **DECK IV** spielen. Die neue Fraktion *Expedition* aktiviert mit ihren Wind-Phiolen mächtige Fähigkeiten.

AUFBAU

1. Legt Deck III, die Inselkarten, die Schiffe sowie die Übersichtskarten **ARCHIPEL** zurück in die Schachtel.

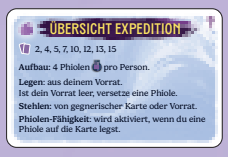


2. Nehmt die 32 Karten mit der **IV** und bildet damit wie üblich 2 Decks.

3. Nehmt euch jeweils **4 Phiolen** und legt diese vor euch ab. Das ist euer persönlicher Vorrat.



4. Für die ersten Spiele mit Deck IV empfehlen wir euch, ebenfalls mit dem Schauplatz **SANFTE BRISE** zu spielen.



5. Nehmt euch je eine Übersichtskarte **EXPEDITION**.

Der restliche Aufbau bleibt gleich.

EXPEDITION

Jede Karte der *Expedition* hat 2 Fähigkeiten:

Die obere ist eine **Einmal-Fähigkeit**, die du wie üblich aktivierst, wenn die Karte ihre Begegnung verliert.

Die untere ist eine **Phiolen-Fähigkeit**, die du durch Phiolen aktivierst.

Phiole legen: Nimm eine Phiole aus deinem Vorrat. Lege sie entsprechend der aktivierten Fähigkeit auf eine deiner Karten.



Hast du keine Phiole in deinem Vorrat, musst du eine Phiole von einer deiner Karten versetzen.

Phiole stehlen: Nimm eine Phiole von einer gegnerischen Karte oder aus dem gegnerischen Vorrat und lege sie entsprechend der aktivierten Fähigkeit.

Hinweis: Auf einer Karte können mehrere Phiolen liegen.

Sonderfall: Hast du oder die gegnerische Person nicht genügend Phiolen auf ihren Karten oder in ihrem Vorrat, legst oder stiehlst du keine Phiole.

PHIOLEN-FÄHIGKEIT

Es gibt zwei Arten von Phiolen-Fähigkeiten. Für beide gelten die üblichen Regeln für Fähigkeiten, sie werden jedoch **nur** durch Phiolen aktiviert. Du aktivierst eine Phiolenfähigkeit, wenn du eine **Phiole auf die Karte** legst.

Phiolen-Einmalfähigkeit:

Jedes Mal, wenn du eine Phiole auf die Karte legst, wird die Fähigkeit aktiviert.

Phiolen-Dauerfähigkeit:

Die Dauerfähigkeit ist aktiv, solange mindestens eine Phiole auf der Karte liegt. Drehe die Phiole auf die Seite mit dem **Dauer-Symbol**, um anzuzeigen, dass die Fähigkeit aktiv ist.



Du aktivierst die Fähigkeit deiner FALKNERIN (4): *Lege eine Phiole auf eine deiner Karten, die ihre Begegnung verliert.*

Du legst die Phiole auf die FALKNERIN selbst und aktivierst damit ihre Phiolen-Dauerfähigkeit: *Die vorherige Begegnung ist ein Gleichstand.*

Du entfernst das Siegel vom USURPATOR in der vorherigen Begegnung.

SCHAUPLÄTZE

Nach ein paar Partien könnt ihr das Spiel mit den Schauplätzen variieren. Jeder Schauplatz hat eine Regel, die für das ganze Spiel gilt.

Spielt ihr mit dem *Archipel*, nehmt **UNBEKANNTE GEWÄSSER**, mit der *Expedition* **FLIEGENDE INSELN**.

Ihr solltet **zusätzlich** mit **SANFTE BRISE** spielen.

Die Schwierigkeit der Schauplätze wird durch die Anzahl oben rechts angezeigt.

Hinweis: Ihr könnt beide Decks auch mit den Schauplätzen aus **DUELL UM CARDIA** *spielen.*

DECKS KOMBINIEREN

Wenn ihr das Spiel gut kennt, könnt ihr die beiden Decks miteinander oder den Decks aus **DUELL UM CARDIA** kombinieren, um die Schwierigkeit zu erhöhen. Deck III hat und Deck IV .

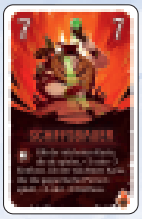
Hinweis: Eure Decks müssen immer identisch sein und jeden Wert von 1-16 genau einmal beinhalten.

Spielt ihr mit dem *Archipel* oder der *Expedition*, müsst ihr immer alle **8 Karten** der Fraktion verwenden.

Szenarien für kombinierte Decks findet ihr hier: **www.hans-im-glueck.de/cardia/dlc/**

SCHLÜSSELWÖRTER

Einfluss:



- Wird der Einfluss einer Karte durch Modifikatoren zu irgendeinem Zeitpunkt im Spiel höher als der Einfluss der gegenüberliegenden Karte, legst du ein Siegel auf die Karte mit dem höheren Einfluss und entfernst ggf. alle Siegel von der gegenüberliegenden Karte.
- Liegen mehrere Modifikatoren (positive und negative) auf einer Karte, werden diese miteinander verrechnet. Lege nur das Ergebnis auf die Karte. Eine Karte kann auch negativen Einfluss haben.
- Bezieht sich eine Fähigkeit auf die „**nächste Karte**, die du spielst“, legst du den entsprechenden Modifikator in Spielrichtung **neben** deine aktuelle Karte. Sobald du die Karte aufdeckst, legst du den Modifikator darauf. Dieser zählt **sofort** zum Einfluss der Karte, also schon in Phase 1, wenn ihr die Karten vergleicht.

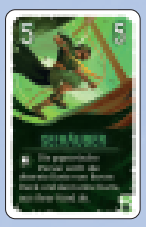


Du aktivierst den **SCHIFFSBAUER (7)**:
Gib der nächsten Karte, die du spielst, +3 oder -3 Einfluss. Gib der nächsten Karte, die die gegnerische Person spielt, +3 oder -3 Einfluss.

Du legst +3 auf den Platz deiner nächsten Karte und -3 auf den Platz der nächsten gegnerischen Karte.

- Du darfst Modifikatoren **nicht** auf Karten in deiner Hand, dem Ablagestapel oder im Deck legen.

Karten abwerfen:



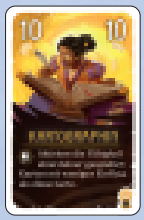
Je nach Fähigkeit musst du Karten von deiner Hand, deinem Deck oder bereits gespielte Karten abwerfen. Abgeworfene Karten kannst du **nicht** mehr spielen.

- Abgeworfene Karten legst du **offen** auf deinen **persönlichen Ablagestapel**. Alle Plättchen, die sich auf abgeworfenen Karten befinden, legst du zurück in den Vorrat. Du darfst dir den eigenen und gegnerischen Ablagestapel **jederzeit ansehen**.
- Wirfst du beide Karten einer Begegnung ab, **rückst** du alle folgenden Begegnungen **nach**, sodass die Lücke geschlossen wird.
- Musst du eine Karte aus deiner Hand abwerfen, darfst du selbst wählen, welche du abwirfst.

Kopieren und aktivieren: Du kopierst die Fähigkeit einer **anderen** Karte und aktivierst sie, als würde sie sich auf **dieser** Karte befinden.



Aktivieren: Du aktivierst die Fähigkeit einer **anderen** Karte (an der Position der anderen Karte). Aktivierst du eine Dauer-Fähigkeit, legst du wie gewohnt einen Dauer-Marker auf die Karte.





Gespielte Karte: Eine offen ausliegende Karte (auch die Karten der aktuellen Begegnung). Abgeworfene Karten zählen **nicht** dazu. „Eine **deiner** gespielten Karten“ muss eine Karte sein, die auf **deiner Seite** liegt. „Eine **beliebige** Karte“ kann von dir oder der gegnerischen Person sein.

Vorherige Begegnung: Die Begegnung, die entgegen der Spielrichtung neben dieser liegt.

Vergangene Begegnung: **Alle** Begegnungen, die entgegen der Spielrichtung vor dieser liegen.

Nachfolgende Begegnung: Die bereits gespielte Begegnung, die in Spielrichtung neben dieser liegt (nicht die *nächste Begegnung*, die nächste Runde gespielt wird).

KARTEN DECK III



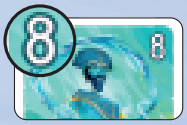
FÄHRMANN: Du darfst auch ein Schiff von einer der beiden Inseln in der Mitte zur anderen Insel in der Mitte bewegen.



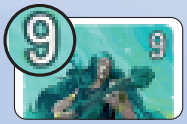
GAUKLER: Du nimmst zuerst alle Modifikatoren von der Karte, nimmst ihren **Wert ×2** und legst anschließend so viel Einfluss auf eine **andere** Karte. Verdoppelst du negativen Einfluss, bleibt er negativ.



SCHMUGGLERIN: Die „gegnerische Seite“ sind die **zwei Inseln** auf der Inselkarte, die der gegnerischen Person zugeordnet ist (S. 3-4).



GEZEITENWANDLER: Du darfst 1 oder 2 Mal ziehen. Du aktivierst in jedem Fall **nur** den Effekt der Insel, auf der das Schiff seine **Bewegung beendet**.



SHANTYSÄNGERIN: Du vergibst die +2 Einfluss sofort, nachdem du Schiffe bewegt hast und bevor du den Inseleffekt ausführst.
Du vergibst den Einfluss nur einmal, auch wenn du in derselben Runde mehrfach Schiffe bewegst.



KARTOGRAPHIN: Du führst die Fähigkeit der gewählten Karte wie gewohnt aus. Wird bei der gewählten Fähigkeit eine Position genannt, bezieht sich diese also auf die Position der gewählten Karte, nicht auf die der KARTOGRAPHIN (siehe *Aktivieren*, S. 23). Du darfst auch eine Dauer-Fähigkeit aktivieren.



MENTOR: Du aktivierst deine Karte mit Dauer-Fähigkeit, die am **nächsten** zur **aktuellen Begegnung** liegt. Zuletzt bezieht sich also auf die Position der Karte, und nicht zu welchem Zeitpunkt die Karte gespielt wurde. Liegt auf der entsprechenden Karte schon ein Dauer-Marker, legst du einen weiteren dazu. Liegt keine Karte mit Dauer-Fähigkeit auf deiner seite, passiert nichts.



SIRENE: Du darfst nur 1 Insel wählen und alle Schiffe, die sich dort befinden, zu 1 anderen Insel bewegen. Du aktivierst den Insel-Effekt der gewählten Insel nur einmal, auch wenn du mehrere Schiffe dorthin bewegst. Der Effekt gilt wie üblich pro Schiff. Du kannst auch *deine Insel* wählen.



MEERESGÖTTIN: Da es eine Dauer-Fähigkeit ist, gewinnst du auch alle vergangenen und zukünftigen Begegnungen sowie Begegnungen, die ein Gleichstand sind. Haben beide Personen die Meeresgöttin aktiviert und in derselben Begegnung jeweils *Archipel* Karte gespielt, gewinnen beide Karten die Begegnung. Wird diese Fähigkeit inaktiv, entfernst du die entsprechenden Siegel wieder.

Das hat deine Frage nicht beantwortet?
FAQs und Sonderfälle findest du **hier**:
www.hans-im-glueck.de/cardia/dlc/

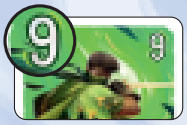
KARTEN DECK IV



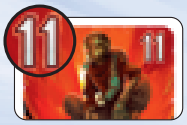
FÄLSCHER: Die Fähigkeit der Karte wird nicht aktiviert. Lege -3 auf die neu gespielte Karte.



HYPNOTISEUR: Liegen Modifikatoren oder Dauer-Marker auf den Karten, verschiebst du sie mit.



WEGELAGERER: Hat die gegnerische Person keine Karte auf der Hand, gewinnst du das Spiel.



SPION: Du kannst damit keine Phiolen-Einmalfähigkeiten aktivieren. Hat die Karte keine Einmal-Fähigkeit, passiert nichts.



WINDFLÜSTERER: Du kannst mit der Phiolen-Fähigkeit keine andere Phiolen-Fähigkeiten aktivieren.



GESTALTWANDLER: Du kannst damit keine Phiolen-Einmalfähigkeiten aktivieren. Hat die Karte keine Einmal-Fähigkeit, passiert nichts.



MATRIARCHIN: Du legst erst beide Phiolen und führst dann die aktivierten Fähigkeiten in beliebiger Reihenfolge aus. Du kannst nicht beide Phiolen auf dieselbe Karte legen.
Phiolenfähigkeit: jede Phiole auf deinen Karten ist +5 Einfluss wert, egal welche Seite oben liegt.



USURPATOR: Die Fähigkeiten der Karten werden nicht aktiviert. Kann die gegnerische Person nicht beide Karten ersetzen, gewinnst du das Spiel.

KURZÜBERSICHT SPIELENDE

Siehe S. 16

Das Spiel endet & du **gewinnst**, wenn:

- Die gegnerische Person **keine Karte spielen** kann (Ph. 1)
- Eine **Fähigkeit** es dir sagt (Ph. 2)
- Du am Ende der Runde mind. **5 Siegel** hast (Ph. 3)
  Mit **SANFTE BRISE**: 6 Siegel

ILLUSTRATION

Giovanni Calore: Cover, GEZEITENWANDLER, KARTOGRAPHIN, MENTOR, SIRENE

Florian Herold: Inselkarten, SANFTE BRISE, UNBEKANNTE GEWÄSSER, FLIEGENDE INSELN

Qistina Khalidah: SEERÄUBER, SCHMUGGLERIN, SHANTYSÄNGERIN, KOLOSS, HOCHSTAPLER, PILOTIN, WINDFLÜSTERER, GESTALTWANDLER

Martin Mottet: ENTFÜHRERIN, ENTDECKERIN, WEGELAGERER, MATRIARCHIN

Jonas Schmutzler: Rückseiten, FÄHRMANN, NAVIGATORIN, SCHIFFSBAUER, MEERESGÖTTIN, FÄLSCHER, WOLKENWANDLER, STURMBÄNDIGER, USURPATOR

Nat Spengler: OKKULTISTIN, ADMIRAL, SCHATZSUCHER, KUNDSCHAFTERIN, FALKNERIN, HYPNOTISEUR, SPION

© 2026 Hans im Glück Verlags-GmbH • Birnauer Str. 15, 80809 München
info@hans-im-glueck.de • www.hans-im-glueck.de

V1

Autoren: Mathieu Rivero & Faouzi Boughida
Gestaltung: Franz-Georg Stämmele, Alena Rolinski
Redaktion: Willi Fabienke, Alena Rolinski, HiG
Lektorat: Stephan Rothschuh, HiG
Illustration: Giovanni Calore, Florian Herold, Qistina Khalidah, Martin Mottet, Jonas Schmutzler, Nat Spengler